

Machen Sie mehr aus
Ihren Spielen!



Richten Sie im Spiel oder auf www.uplay.com Ihr Gratiskonto ein, um Zugang zu exklusiven Spielinhalten für viele Spiele von Ubisoft zu erhalten!



win

Sammeln Sie beim Spielen Units, mit denen Sie zusätzliche Spielinhalte freischalten können.



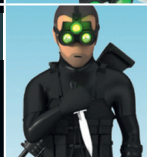
help

Sie kommen nicht weiter? Holen Sie sich die FAQs, Walk-throughs und vieles mehr.



share

Teilen Sie Inhalte mit Ihren Freunden.



shop

Kaufen Sie zusätzliche Inhalte.



XBOX 360

KINECT



JUST DANCE 4



UBISOFT

300049004

UBISOFT

! WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

**Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

Das Warten hat ein Ende: **UBISOFT-TV**



+ Trailer
+ Interviews
+ Berichte

© 2007 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

JETZT ONLINE: www.ubisoft-tv.de

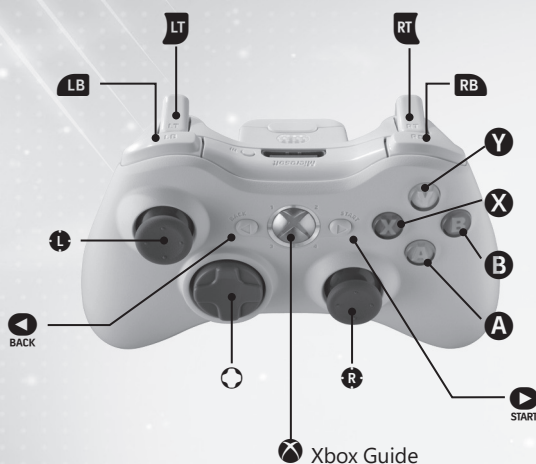


INHALT

SPIELSTEUERUNG	2
EINLEITUNG	3
DAS SPIEL	4
JUST DANCE-MODUS	8
JUST SWEAT-MODUS	12
JUST DANCE TV	13
KINECT-AUFNAHMEN	15
ONLINE	16
UBISOFT-KUNDENDIENST	17
GARANTIE	19

SPIELSTEUERUNG

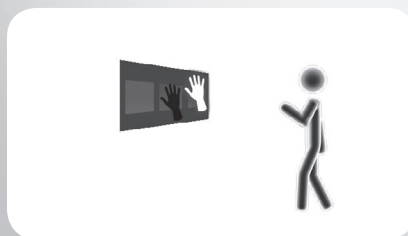
Xbox 360 Controller



Menüsteuerung

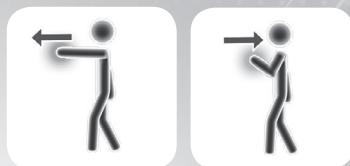
Schaue in Richtung des Xbox 360 Kinect Sensors. Zur Steuerung innerhalb des Menüs oder zum Aufrufen des Menüs musst du eine Hand heben.

HÄNDE



Deine rechte und linke Hand werden auf dem Bildschirm durch virtuelle Hände dargestellt.

AUSWAHL



Bewege deine Hand nach vorn, als ob du einen Knopf drücken wolltest, um eine Auswahl zu treffen. Bewege deine Hand wieder zurück in deine Richtung, als ob du den Knopf loslassen wolltest, um die Auswahl zu bestätigen. Diesen Vorgang nennen wir „Drücken“!

WISCHEN



Wenn du mehrere Objekte durchscrollen möchtest, bewege deine Hand nach vorn, als ob du einen Knopf drücken wolltest, und anschließend nach links oder rechts, um waagrecht zu scrollen, oder nach oben und unten, um senkrecht zu scrollen. Das nennen wir „Wischen“!

EINLEITUNG

Willkommen zu Just Dance® 4 für Kinect! Lade deine Freunde ein, habt gemeinsam Spaß und tanzt zur Choreografie des Tänzers. Es stehen über vierzig Songs sowie alternative Choreographien, Mash-up-Choreografien, der Dance Battle-Modus und die Smart Sweat-Klassen zur Verfügung. Außerdem kannst du deine Leistungen mit Freunden in der ganzen Welt über Just Dance® TV teilen.

Grundlagen

Stelle sicher, dass du genug Bewegungsfreiheit zum Spielen hast.

Du kannst in zwei Reihen tanzen, wenn nicht genug Platz ist, um nebeneinander zu stehen.

Sei dir immer bewusst, in welcher Umgebung du dich befindest, damit du nicht versehentlich Objekte umwirfst.

Folge den Bewegungen des Tänzers auf dem Bildschirm, als wäre er dein Spiegelbild.



Ahme die Tanzbewegungen mit Ober- und Unterkörper so genau wie möglich nach.

Folge dem Tänzer, achte auf den Rhythmus und bleib ganz locker!

Wenn du ein wenig erfahrener bist und die Choreographie beherrschst, helfen dir Piktogramme dabei, den nächsten Schrittwechsel vorherzusehen.



DAS SPIEL

Ziel des Spiels ist es, den Rhythmus der Tänzer auf dem Bildschirm möglichst genau zu treffen.

Zur Bewertung deiner Leistung werden deine Bewegungsabläufe vom Xbox 360 Kinect Sensor erfasst und gleichzeitig mit denen der Profitänzer auf dem Bildschirm verglichen. Dabei spielt auch die Intensität deiner Bewegungen eine wichtige Rolle – also gib alles!

Punktesystem

TANZBEWEGUNGEN

Jede deiner Bewegungen wird vom System hinsichtlich Rhythmus und Präzision der Ausführung bewertet. Rechts von der Kinect-Vignette erfährst du, wie gut du abgeschnitten hast.



Move verpasst, versuche es noch einmal!



Das war nicht ganz richtig, aber ein guter Anfang!



Guter Move! Versuche, deine Bewegung besser mit dem Tänzer zu synchronisieren oder sei energischer.



Klasse Stil! Macht weiter so!

GOLD-MOVES



Manche Bewegungen sind mehr als einfache Tanzschritte – sie sind Gold-Moves. Du erkennst sie an dem goldenen Piktogramm und den Spezialeffekten rund um den Tänzer. Wenn du einen Gold-Move richtig ausführst, bringt dir das jede Menge Punkte ein.



STERNE



Die Sterne zeigen dein Abschneiden im Verlauf des Songs an. Während des Spiels erscheinen die Sterne, die du gesammelt hast, unter deiner Silhouette im Kinect-Symbol.

FORTSCHRITTSANZEIGE



Auf der Fortschrittsanzeige kannst du deine Position erkennen. Um zu siegen, musst du versuchen, alle fünf Sterne zu erhalten und vor deinen Freunden zu sein.

STIL

Auf dem Punkte-Bildschirm am Ende jedes Songs wird den Spielern aufgrund ihrer Darbietung ein Stil zugewiesen:

Schwungvoll: Du bist nicht nur präzise, sondern deine Moves haben auch die nötige Power.

Entspannt: Deine Moves sind geschmeidig und präzise!

Wild: Du folgst den Moves zwar nicht genau, gibst aber alles, was du hast.

Süß: Du bist frei und anmutig, wie ein tanzendes Vögelchen.

Tolle Starts: Du hast am Anfang viele Punkte geholt, allerdings am Ende nachgelassen.

Tolle Abschlüsse: Ein schwerer Start, aber viel mehr Punkte am Ende.

Zwillinge: Du und ein weiterer Spieler beherrscht dieselben Moves und patzt bei denselben Moves.

Angeber: Gold-Moves beherrschst du im Schlaf.

Erschöpft: Am Ende warst du nicht mehr so kraftvoll wie am Anfang.

Kreativ: Du bist unheimlich erfinderisch. Anders kann man dich nicht beschreiben.

Rhythmisch: Nur für die Profis, die beim Tanzen wirklich den Takt treffen können.

MOJO-ANZEIGE UND GLÜCKSRAD



Das ist dein Erfahrungsbalken: Je mehr Sterne du holst und je mehr Dance Quests du erfüllst, desto mehr füllt sich die Mojo-Anzeige. Je mehr Spieler tanzen und je mehr Mojo ihr verdient, desto mehr füllt sich die Mojo-Anzeige. Wenn das kein Grund ist, all deine Freunde zum Tanzen einzuladen!

Sobald die Anzeige gefüllt ist, gelangst du zum Glücksrad. Das ist ein kurzes Minispiel, bei dem du am Glücksrad drehen darfst, um ein Geschenk zu erhalten. Du kannst neue Spielmodi, alternative Choreografien, Dance Mash-ups und Avatare für die Dancer Card freischalten.



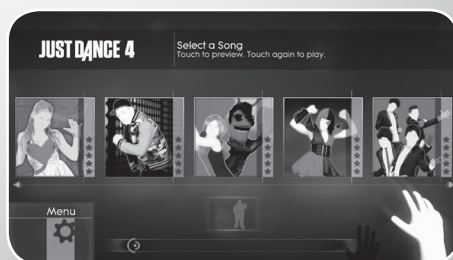
ERFOLGE

Wenn du besondere Ereignisse im Spiel auslöst, erhältst du einen Erfolg. Die Erfolge werden mit unterschiedlichen Gamerscores belohnt, je nachdem, wie schwer die Aufgabe war.

Versuche, sie alle freizuschalten!

JUST DANCE-MODUS

In Just Dance® 4 hast du Zugriff auf zahlreiche Spielmodi und verschiedene Arten von Choreografien. Du kannst auf dem Dance-Auswahl-Bildschirm darauf zugreifen.



Choreografie-Arten

DUETTE



Im Duett-Modus können bis zu vier Spieler gleichzeitig völlig unterschiedliche Tänze zeigen.

Ihr könnt wählen, welchen Tänzer ihr spielen möchtet, indem ihr euch vor den entsprechenden Tänzer in der Lobby stellt.

DANCE CREW



Im Dance Crew-Modus könnt ihr mit bis zu vier Tänzern spielen, wobei jeder Spieler seinem eigenen Tänzer mit seiner eigenen Tanzdarbietung folgt. Ihr könnt wählen, welchen Tänzer ihr spielen möchtet, indem ihr euch vor den entsprechenden Tänzer in der Lobby stellt.

Freischaltbare Choreografie-Arten

Erhöhe dein Mojo, um neue Choreografie-Arten über das Glücksrad freizuschalten. Die neu freigeschalteten Choreografien erreichst du, indem du vom Song-Cover in der Dance-Auswahl aus nach oben fährst.

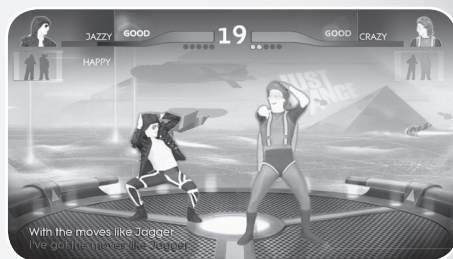
BATTLE-MODUS

Der Battle-Modus ist ein neuer Spielmodus in Just Dance® 4! Im Battle-Modus treten zwei Songs gegeneinander an.

Einzelspieler können hier gegen die KI antreten. Wenn ihr zu zweit spielt, könnt ihr gegeneinander antreten. Seid ihr zu dritt oder zu viert, könnt ihr Teams bilden und gegen das andere Team antreten. Der Spieler oder das Team, das eine Runde gewinnt, erhält das Recht, den anderen Spieler oder das andere Team zu seiner Musik tanzen zu lassen.

Eine Runde endet, wenn der Countdown vorbei ist. Der Battle-Modus besteht aus fünf Runden.

Wer davon die meisten Runden gewinnt, gewinnt die Schlacht!



DANCE MASH-UPS

Tänzer aus allen Songs finden sich zusammen, um ein neues Choreografie-Mash-up zu kreieren. Pass auf, vielleicht erkennst du ja einige Tänzer aus den vorherigen Just Dance-Spielen wieder.

ALTERNATIVE CHOREOGRAFIEN

Du willst ein neues Spielerlebnis? Alternative Choreografien ermöglichen es dir, einen Song mit neuen Moves neu zu erleben. Verbessere deine Fähigkeiten in viel schwereren Choreografien und experimentiere mit neuen Möglichkeiten, dich in deinen Lieblingssongs zu bewegen.

NON-STOP SHUFFLE

Wenn du in der Song-Auswahl „Non-Stop Shuffle“ wählst, werden alle Songs ohne Unterbrechung abgespielt.

Erweitere dein Just Dance-Erlebnis



DANCE QUESTS

Für jeden Song sind sechs Dance Quests verfügbar. Versuche alle Quests zu bestehen, um Mojo zu gewinnen.

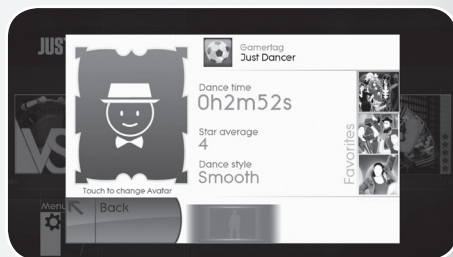
MOJO-BONUS

Einige Songs bieten einen Mojo-Bonus. Wenn du diese Songs abschließt, wird das gewonnene Mojo verdoppelt!

DANCER CARD

In Just Dance® 4 kannst du deine eigene Dancer Card erstellen und nach deinem Geschmack anpassen. Im Just Dance-Modus zeigt die Dancer Card Statistiken und deine persönlichen Leistungen: Gesamtspielzeit, den beliebtesten Tanzstil, die drei meistgespielten Songs, den Sternedurchschnitt sowie Alter und Geschlecht.

Du findest die Dancer Card am Ende des Dance-Auswahl-Menüs.



JUST SWEAT-MODUS

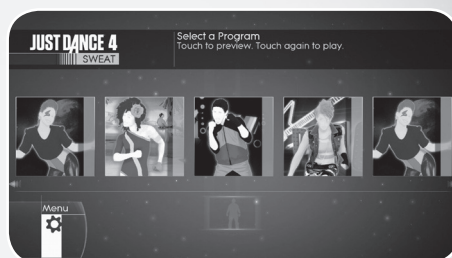
Wenn du nach einem Tanz-Workout suchst, bist du hier genau richtig! Die neuen Sweat-Klassen nutzen eigens choreografierte Workout-Tänze in Kombination mit Song-Tänzen aus dem Dance-Modus.

Navigiere auf dem Sweat-Auswahlbildschirm senkrecht und waagerecht, um die nachfolgenden Optionen auszuwählen.

Sweat-Auswahl

SWEAT-KLASSEN

Du kannst eine der verfügbaren Sweat-Klassen wählen, um dein Workout zu besonderen Musikprogrammen auszuführen.



DANCE QUESTS

Entdecke die Dance Quests in jeder Sweat-Klasse und verbessere deine Sweat-Erfahrung mit sechs Quests für jede Klasse.



Für erfüllte Dance Quests erhältst du zusätzliches Mojo.

SWEAT DANCER CARD

Deine Sweat Dance Card zeigt deine letzten 3 Programme, die insgesamt verbrauchten Kalorien, die Anzahl gespielter Klassen und die im Just Sweat-Modus insgesamt verbrauchte Zeit.

Sweat Session

Die Sweat-Programme laufen entweder 10, 25 oder 45 Minuten.

Das Programm passt sich an deinen Energieverbrauch an. Außerdem verfolgt ein Kalorienzähler, wie viele Kalorien du bei einer Sweat Session verbraucht hast.

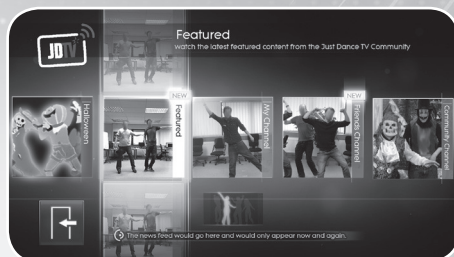


JUST DANCE TV

Just Dance® TV ist das neue Zuhause der Just Dance®-Community. Hier kannst du Inhalte aus der ganzen Welt betrachten und eigene Inhalte veröffentlichen.



Just Dance® TV besteht aus vier Hauptkanälen:



Mein Kanal - Ein Kanal, der all deine gespeicherten persönlichen Inhalte enthält.

Freundeskanal - Ein Kanal, der die veröffentlichten Inhalte deiner Xbox LIVE-Freunde enthält.

Community-Kanal - Dieser Kanal enthält alle weltweit veröffentlichten Inhalte, die von den Content-Managern verwaltet werden.

Themen-Kanal - Auf diesem Kanal zeigen wir die aktuellen Themen, die in Just Dance TV angesagt sind.

BETRACHTEN



Wenn du dich oder die Inhalte eines anderen betrachten möchtest, drück einfach auf das entsprechende Objekt in dem Kanal. Daraufhin erscheint der Inhaltsbetrachter. Du kannst Inhalte melden oder sie mit einem „Gefällt mir“ versehen. Eigene Inhalte können veröffentlicht, zurückgezogen oder gelöscht werden.

VERÖFFENTLICHEN

Wenn deine Konsole mit dem Internet verbunden ist, kannst du Autodance-Clips, Videos oder Bilder in der Just Dance® 4-Community, bei deinen Xbox LIVE-Freunden oder auf Facebook veröffentlichen. Wähle dazu einfach einen Beitrag aus und anschließend die Option „Veröffentlichen“.

Hinweis: Für die Veröffentlichung deiner Werke benötigst du ein Uplay-Konto.

LÖSCHEN

Wenn du einen Autodance-Clip, ein Bild oder ein Video löschen möchtest, wähle den Inhalt einfach aus und anschließend die Option „Löschen“.

Hinweis: Wenn ein Objekt online veröffentlicht ist, muss deine Konsole online sein, um den Inhalt von den Ubisoft-Servern zu löschen.

KINECT-AUFNAHMEN

Im Verlauf des Spiels nimmt der Xbox 360 Kinect Sensor einige Spielmomente auf.

AUTODANCES



Lass deine Freunde tanzen, selbst wenn sie es nicht können. Autodance nimmt Videoclips während des Spiels auf und synchronisiert eure Bewegungen zu einer Tanzperformance, um zu beweisen, dass jeder Just Dance® spielen kann.

Autodance-Clips können auf der Festplatte deiner Xbox 360 Konsole gespeichert werden oder über Just Dance® TV, Xbox LIVE-Freunde oder Facebook veröffentlicht werden.

BILDER

In denkwürdigen Augenblicken während des Spiels werden Fotos aufgenommen, wie auf dem Höhepunkt einer Achterbahn.

Die Bilder können auf die Festplatte der Xbox gespeichert oder über Facebook oder Just Dance® TV veröffentlicht werden.

VIDEOS

Kurze Videoclips werden in denkwürdigen Augenblicken während des Spiels aufgenommen.

Hinweis: Für die Veröffentlichung deiner Werke benötigst du ein Uplay-Konto.

ONLINE

Just Dance® 4 ist online! Verbinde deine Konsole mit dem Internet und werde Teil der Community!

SHOP

Im Ingame-Shop kannst du neue Songs herunterladen. Du erreichst den Just Dance® 4-Shop über den Songauswahl-Bildschirm.

NEWS

Hol dir die aktuellen News über deine Freunde, Community-Statistiken, neue Angebote im Shop und vieles mehr!

WEBSITE

Bleib auf dem Laufenden mit den aktuellen Just Dance®-News und -Events. Denk daran, www.facebook.com/justdancegame zu deinen Favoriten hinzuzufügen!

UPLAY

Melde dich bei Uplay an, um exklusive Ubisoft-Inhalte und Rewards zu erhalten. Es dauert nur eine Minute und ist kostenlos. Mit Just Dance® kannst du mithilfe deines Uplay-Kontos Autodance-Clips, Bilder und Videoclips hochladen, zusätzliche Inhalte freischalten und vieles mehr.

Just Dance® 4 © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Dance, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

UBISOFT-KUNDENDIENST

Kostenlose Kontaktmöglichkeiten

Auf unserer Kundendienst-Seite finden Sie Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen, Lösungen zu bekannten Problemen und viele Informationen rund um unsere Spiele:

<http://support.ubisoft.com>

Sie haben keine Antwort auf Ihre Frage gefunden? Wir sind Ihnen gerne behilflich! Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, um mit uns Kontakt aufzunehmen:

SUPPORT-ANFRAGE:

Anfragen via Kundendienst-Seite beantworten wir von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr. Wählen Sie auf der Kundendienst-Seite Ihr Spiel und klicken Sie auf „Fragen Sie uns“. Bitte stellen Sie uns mit Ihrer Anfrage alle relevanten Informationen (z.B. Konsolenversion, genaue Fehlermeldung etc.) zur Verfügung. Nur so sind wir in der Lage, Ihnen gezielt zu helfen.

TECHNIK-FOREN:

Weitere Tipps und Lösungen können Sie in unseren Technik-Foren erhalten, wo darüber hinaus eine große und kompetente Spieler-Community aktiv ist. Zusätzlich können Sie nicht-technische Fragen in den allgemeinen Foren stellen.

Alle Foren finden Sie unter: <http://forums-de.ubi.com/eve>

Kostenpflichtige Kontaktmöglichkeiten

TECHNISCHE HOTLINE:

Ergänzend zu den kostenlosen Support-Angeboten bieten wir Ihnen eine kostenpflichtige telefonische Hotline von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr unter der Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) für unsere Spiele an.

Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass komplexere Probleme nicht telefonisch gelöst werden können. Wir empfehlen Ihnen, Support-Anfragen grundsätzlich über die Kundendienst-Seite zu stellen.

SPIELE-HOTLINE:

Bei Fragen zum Spielinhalt, Tipps und Tricks können Sie sich unter der Rufnummer 0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) an unsere Spiele-Hotline wenden.

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: 0900 - 060860 (0,28 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Tipps und Tricks: 0900 - 510995 (2,17 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Wir freuen uns auf Ihren Besuch / Ihren Anruf bei uns!

Ihr Ubisoft-Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

